

# El tiempo en un audiovisual

---

La técnica audiovisual puede acelerar o retardar el devenir de una acción que está en “**tiempo real**”, ya que a través del montaje se puede comprimir o extender su duración, originándose el **tiempo audiovisual**. Así, se hará avanzar el tiempo de manera casi natural, con avances mínimos, o bien se realizará grandes avances de tiempo (**elipsis**). Al organizar los **retrocesos**, si éstos son pequeños, traerán el pasado hasta el presente de la narración fílmica (**flash back**); si son mayores, constituirán con ese pasado “dilatado” un nuevo presente narrativo (**racconto**).

El tratamiento de los códigos de tiempo en el audiovisual permite construir un relato o secuencia que puede avanzar o retroceder, comprimir o extender el tiempo de cada acción o argumento narrado. Los siguientes cuadros muestran los códigos de tiempo con sus respectivos recursos y las técnicas fundamentales de manejo del tiempo en un audiovisual.

## Continuidad temporal

a) **Campo-contracampo**: paso del plano de un personaje que habla al plano del que escucha. Se emplea en escenas de conversación. **ARRIBA EN EL AIRE 5.00**

b) **Raccord directo**: paso del plano de una parte de la acción a otro que continúa la acción. Establece a la vez continuidad espacial.

**Avance temporal Elipsis**: supresión de parte de la acción que ocurre en tiempo real. Según si es posible medir el tiempo de avance, la elipsis será:

- **Elipsis mensurable**: ruptura más o menos evidente de una continuidad virtual visual o sonora, que el espectador puede medir o estimar. Deben mantenerse elementos de continuidad, como el vestuario o el sonido. Por ejemplo, en un plano se ve a un individuo que entra a un edificio. En el plano siguiente se le ve cerrando la puerta del departamento. En este caso se ha eliminado toda la caminata de los pasillos y escaleras, pero el espectador puede seguir la acción. **ARRIBA EN EL AIRE 5.50**

- **Elipsis indefinida**: ruptura de la continuidad temporal, cuya magnitud puede ser apreciada por el espectador recibiendo ayuda “desde el filme” (por ejemplo, a través de un título, un reloj, calendario, etc.). **TARZÁN**

## Retroceso temporal

a) **Racconto**: retroceso largo al pasado de la narración. Secuencia de acción que define una parte de la historia acaecida en un pasado más o menos indefinido. **SLUMDOG MILIONAIRE 10.30**

b) **Flash-back**: retroceso corto al pasado. Plano aislado de una imagen del pasado, que se inserta en una escena que transcurre en tiempo presente. **EL NOCTÁMBULO 29.30**

## Acciones de temporización Descripción del procedimiento audiovisual

**Acelerado o “cámara rápida”** En la edición, se hace avanzar rápidamente el dispositivo que actúa como “player”. Sólo en algunos equipos se puede lograr una imagen limpia. **NARANJA MECANICA**

**Ralenti o “cámara lenta”** En la edición, se realiza el procedimiento inverso al del acelerado. **MATRIX**

**Extender la duración de una acción** En la edición, se realiza a través del montaje y del “retroceso pequeño” (repetir parte

de la acción ya puesta en una secuencia de imágenes anterior). Por ejemplo, el encuentro de dos personajes que se acercan el uno al otro: la cámara muestra a uno, luego al otro y luego al primero, pero no desde donde quedó antes, sino un poco más atrás. La alternancia de planos impide que el espectador se percate del “truco”.

Comprimir la duración de una acción En la edición, se realiza a través del montaje y de la “elipsis” (grandes avances de tiempo). Por ejemplo, podemos suprimir parte de una caminata sin que se percate el espectador.

Extraído de:

<http://guiasartesmusicales.blogspot.com/2009/03/el-tiempo-en-un-audiovisual.html>

Realizar una secuencia en tiempo real y la misma usando un recurso narrativo audiovisual (ej. elipsis mensurable)